NES-QP-FAH

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

PUNCH-OUT!!™

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

Ⓣ

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Punch-out!!™ pour votre Nintendo Entertainment System™.

Veuillez lire attentivement ce manuel d'instruction afin de profiter pleinement de votre jeu. Puis rangez-le pour vous y reporter par la suite.

TABLE DES MATIERES

HISTOIRE 3
DESCRIPTION ET FONCTIONNEMENT DE LA MANETTE 4
COMMENT JOUER A PUNCH-OUT!! 6
LES ADVERSAIRES DE LITTLE MAC!! 13

PRECAUTIONS D'EMPLOI

1) Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être laissé dans des endroits à température extrêmes. Ne le cognez pas, ne le laissez pas tomber. Ne le démontez pas.
2) Evitez de toucher aux connecteurs. Ne pas les mouiller ou les salir. Cela pourrait endommager le jeu ou la console.
3) Ne pas le nettoyer avec du benzène, de l'alcool, du diluant ou d'autres solvants de ce genre.
4) Rangez cette cartouche dans son boîtier de protection après utilisation.
5) Toujours vérifier que le connecteur latéral de la cartouche de jeu n'est pas obstrué par des corps étrangers avant de l'insérer dans la console.

Remarque: Dans le but d'améliorer le produit, la conception et les caractéristiques du Nintendo Entertainment System sont sujets à des modifications sans préavis.

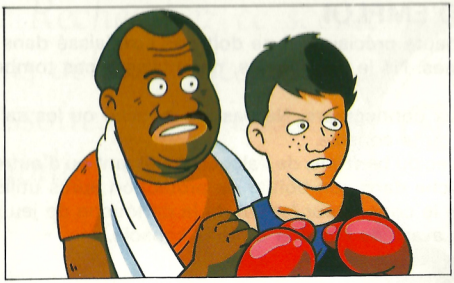
©1987, 1990 Nintendo Co., Ltd.

OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

Little Mac: Un jeune boxeur de 17 ans du Bronx à New-York. Il adore faire un bon match.

Doc Louis: Un ex-poids lourd connu pour avoir été un bon cogneur, aux Etats-Unis en 1954.

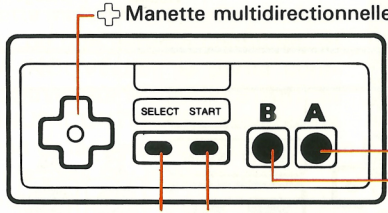
Tout a commencé le jour où Little Mac a rencontré Doc Louis par hasard. Doc Louis devint l'entraîneur de Mac, lui enseignant tout ce qu'il y a à apprendre sur la boxe. Doc et Mac poursuivirent sur cette lancée jusqu'à ce qu'un jour un champion apparaisse.



Doc Louis — Little Mac

2. DESCRIPTION ET FONCTIONNEMENT DE LA MANETTE

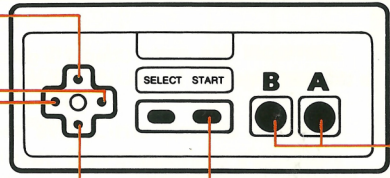
Manette 1



Manette 1 — Utilisée pour toutes les parties

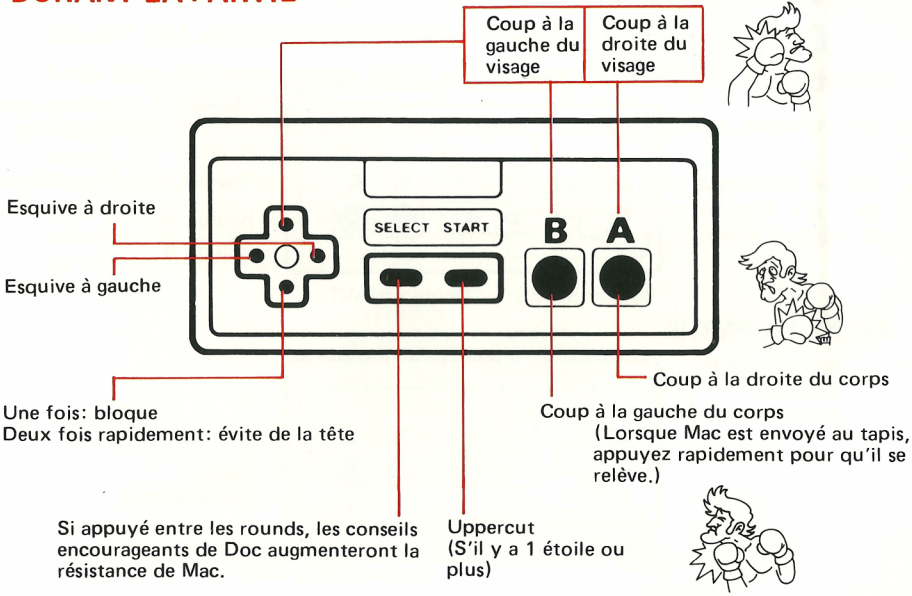
Manette 2 — Non-utilisée

AVANT LA PARTIE



• Pour commencer chaque round, appuyez sur le bouton START.

DURANT LA PARTIE



3. COMMENT JOUER

Le titre apparaît lorsque vous appuyez sur le bouton START pendant la démonstration. Vous servant du haut et du bas de ✚ la manette multidirectionnelle , choisissez une nouvelle partie ou une partie à continuer. Si vous choisissez NEW (NOUVELLE), la partie commence lorsque vous appuyez sur le bouton START. Si vous choisissez CONTINUE (CONTINUER), servez-vous des côtés gauche et droit de la ✚ manette multidirectionnelle pour sélectionner le pass key (mot de passe), puis appuyez sur le bouton A ou B pour enregistrer le mot de passe. Si le mot de passe est correct, le jeu commencera à partir du circuit de boxe qui correspond au mot de passe.

Voyant du titre

Voyant CONTINUE

Le titre réapparaît si le mot de passe est incorrect. Choisissez à nouveau CONTINUE et enregistrez le mot de passe correct.

- Le match commence avec Little Mac 3e au classement du circuit mineur. Son classement s'améliore à chaque fois qu'il gagne un match. S'il perd, il doit rejouer le match ou voir son classement chuter.
- Little Mac abandonnera et prendra sa retraite s'il perd un total de trois matchs.

- Les circuits de l'Association Mondiale de Boxe Vidéo (AMBV) commencent avec le circuit mineur et se poursuivent jusqu'au circuit majeur et le circuit mondial.

PASS KEYS (Mots de Passe)

- Les Pass keys (mots de passe) sont affichés lorsque Little Mac remporte le championnat du circuit mineur et du circuit majeur. Ecrivez le mot de passe lorsqu'il apparaît. Ces mot de passe peuvent être enregistrés pour commencer un match au bas du classement dans un circuit majeur ou circuit mondial même si vous avez interrompu le jeu avant de recommencer.

Affichage Pass Key

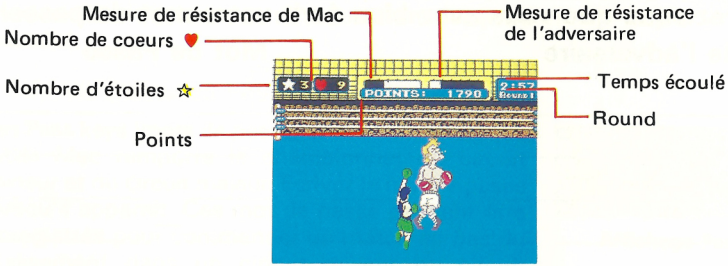
- Le palmarès et le classement de Little Mac sont conservés avec le mot de passe jusqu'à ce qu'il devienne champion du circuit.

Règlements de l'AMBV

- Un match de trois rounds, de trois minutes chacun.
- Un boxeur est KO s'il ne se relève pas avant le compte 10.
- Un KO Technique est enregistré si le boxeur est envoyé au tapis trois fois dans un même round.
- L'arbitre détermine le vainqueur aux points si le temps est écoulé au 3è round. (Surveillez les "décisions partisanes" prises à l'encontre de Little Mac.)

Assurez-vous que vous avez bien écrit votre mot de passe!

Nom de l'adversaire	Mot de Passe



♥ Coeurs (L'esprit de combat de Mac):

Little Mac peut donner des coups s'il a un coeur ou plus. Il perd un coeur à chaque fois que son adversaire bloque ou esquive l'un des coups de poing et perd trois coeurs si son adversaire le frappe.
Quand Little Mac n'a plus de coeur, il devient trop faible pour donner des coups (il change de couleur) et doit les éviter en s'esquivant pour réussir à gagner des coeurs.

☆ Etoiles:

Le nombre d'étoiles correspond au nombre d'uppercut que Little Mac peut utiliser. Lorsqu'il marque des points en assénant un bon coup, une étoile apparaît au-dessus de la tête de l'adversaire et le nombre d'étoiles augmente. Little Mac perd une étoile s'il reçoit un coup de son adversaire et perd toutes ses étoiles s'il est envoyé au tapis. Le nombre maximum d'étoiles est de 3.

Mesures de résistance :

Les mesures de résistance indiquent combien de résistance Little Mac et son adversaire ont en réserve. La résistance descend lorsqu'un boxeur reçoit un coup de poing. Le boxeur s'affaisse lorsque sa résistance descend à zéro; il augmente sa résistance lorsqu'il se relève (le score dépendra du moment du compte où le boxeur se relève).
Une fois par match, Little Mac peut accepter des conseils de Doc, son entraîneur, et obtenir une charge d'énergie si le bouton SELECT est appuyé lors d'une pause.

Points:

Les points sont comptés lorsque Little Mac donne des coups à son adversaire. Les uppercuts et les coups bien portés marquent le plus grands nombre de points.

Temps écoulé:

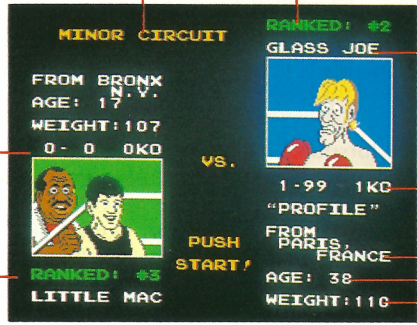
Indique le temps écoulé pour le round en cours.

Round:

Indique le numéro du round en cours.

Statistiques de Mac

Statistiques de l'adversaire



Nom du circuit

Classement de l'adversaire

Palmarès de matchs de Little Mac
Victoires Défaites KOs

Nom de l'adversaire

Palmarès de l'adversaire

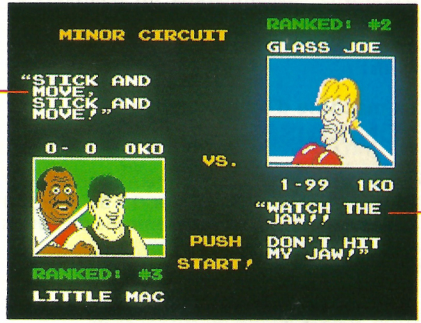
Classement de Little Mac

Lieu d'origine

Age

Poids en livres

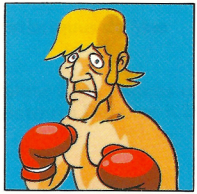
Dialogue entre Doc et Mac



Dialogue de l'adversaire

Le dialogue peut être un indice utile qui aidera à décider de l'issue du match.

4. ADVERSAIRES DE LITTLE MAC



Mâchoire de verre pour la France

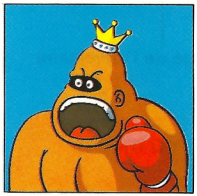
GLASS JOE

Classement:	Circuit mineur, 2e
Record:	1 victoire, 99 défaites, 1 KO
Lieu d'origine:	Paris, France
Age:	38 ans
Poids:	110 lbs

La machine d'acier allemande

VON KAISER

Classement:	Circuit mineur, leader
Record:	23 victoires, 13 défaites, 10 KOs
Lieu d'origine:	Berlin, Allemagne de l'ouest
Age:	42 ans
Poids:	144 lbs

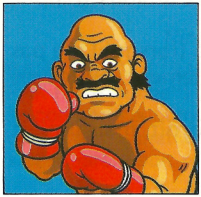


Chef tropical

KING HIPPO

Classement:	Circuit majeur, 2e
Record:	18 victoires, 9 défaites, 18 KOs
Lieu d'origine:	Sud du Pacifique, Iles Hippo
Age:	??
Poids:	???

Point faible de King Hippo: Si vous réussissez à atteindre ses défenses, vous pourrez l'assomer en lui assénant des coups.



Le taureau chauve insouciant
BALD BULL

Classement:	Circuit majeur, champion
Record:	34 victoires, 4 défaites, 29 KOs
Lieu d'origine:	Istamboul, Turquie
Age:	36 ans
Poids:	298 lbs

Vous allez également rencontrer d'autres vétérans du ring qui cognent dur, y compris **Piston Honda, Don Flamenco, Freat Tiger, Mr. Sandman, Soda Popinski** et **Super Macho Man.** Etes-vous assez costaud pour aller jusqu'au bout?

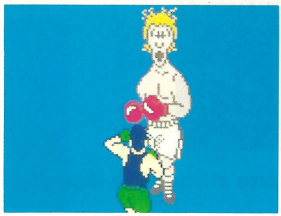
Triomphez de tous vos adversaires pour ensuite affronter le légendaire Mr. Dream dans un combat fantasmagorique.

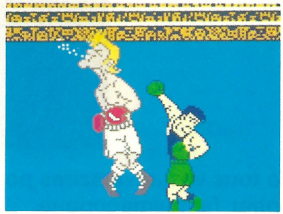
Technique de base

1. La plus grande partie de vos coups atteindra votre adversaire si vous frappez lorsqu'il ne se protège pas.
2. Little Mac ne pourra pas donner de coups lorsqu'il sera fatigué (lorsqu'il n'a pas de coeurs), et son adversaire commencera à frapper immédiatement. Evitez ses coups pour gagner des coeurs.
3. Le poing gauche de Little Mac est un peu plus rapide que le droit, mais il n'est pas aussi puissant.

Technique pour la victoire

1. Evitez les coups de l'adversaire puis frappez rapidement en retour. Vous surprendrez votre adversaire (vous le verrez sur son visage). C'est le moment propice — frappez vigoureusement et vous marquerez des points.
2. Si votre adversaire se relève après compté 1 lorsque vous l'envoyez au tapis, allez-y d'un uppercut pour obtenir un K.O. assuré.
3. Lors d'une pause: Servez-vous des conseils de Doc à votre avantage.





BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. (''BANDAI'') garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK (''Cartouche'') (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'éxécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparait durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B. V.
Attention: Nintendo Service Technique
B.P.271-1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service Technique au no. 02/479.80.98 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cassette ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16(1) 34 64 77 55.

00107

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant or revendeur de TV pour plus de détails.

Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit ecn compleet en passend Nintendo systeem waarborgt.

Hartelijk dank voor het kopen van deze Punch-Out!!™ spelcassette voor je Nintendo Entertainment System ™.

Lees deze gebruiksaanwijzing goed door voor je begint met spelen en bewaar hem zodat je later nog eens iets op kunt zoeken.

INHOUD

HET VERHAAL 21
DE WERKING VAN DE CONTROLLER 22
HOE JE PUNCH-OUT!! SPEELT 24
LITTLE MAC'S TEGENSTANDERS 31

WAARSCHUWING

1) Deze Spelcassette is een uiterst precisieprodukt. Bescherm hem daarom tegen te hoge en te lage temperaturen. Vermijd harde stolen, laat hem niet vallen en haal hem vooral niet uit elkaar.
2) Kom niet aan de electrische contacten en houd de cassette uit de buurt van water en vuil, anders ontstaan er storingen.
3) Probeer niet de cassette schoon te maken met benzine, terpentine, alcohol of andere vluchtige stoffen.
4) Bewaar de spelcassette altijd in zijn doosje.
5) Controleer altijd of er geen vuil en stof aan de aansluitpunten van de cassette zit voordat je hem in het Control Deck steekt.

N.B.: Nintendo behoudt zich het recht voor om, zonder aankongiging vooraf, de produkten of verpakkingen te wijzigen.

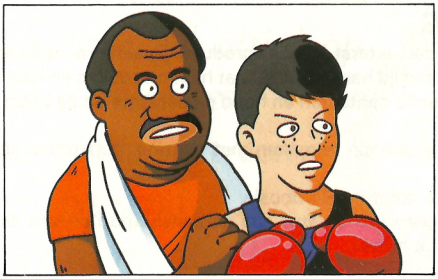
©1987, 1990 Nintendo Co., Ltd.

DOEL VAN HET SPEL/SPELBESCHRIJVING

Kleine Mac: **een 17 jaar oude bokser uit de Bronx in New York.**
Hij vindt niets prettiger dan een goed gevecht.

Doc Louis: **een ex-zwaargewicht die rond 1954 een beroemde bokser was.**

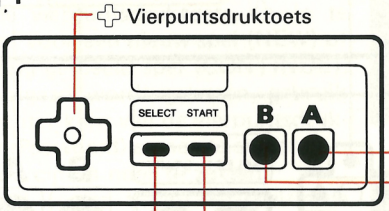
Het begon allemaal op de dag dat Kleine Mac en Doc Louis elkaar toevallig ontmoetten. Doc werd Mac's trainer en leerde hem alles wat er over boksen te leren was. Doc en Mac's verhaal gaat over een eindeloos lijkende weg naar de top.



Doc Louis **Kleine Mac**

2. GEBRUIKSAANWIJZING VOOR DE AFSTANDSBEDIENING

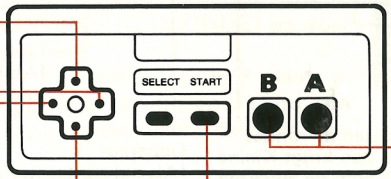
Afstandsbediening 1



Afstandsbediening 1
—Wordt gebruikt voor alle spellen.

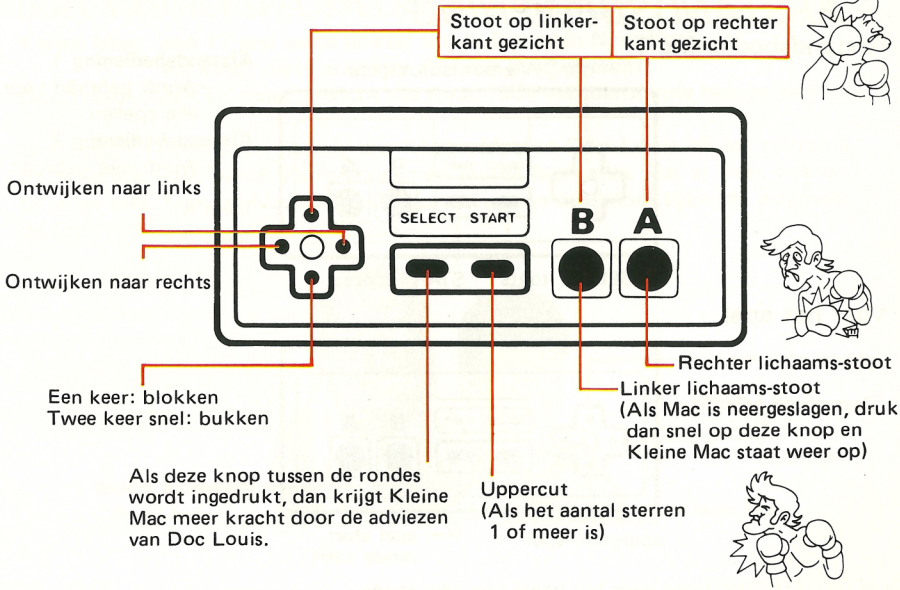
Afstandsbediening 2
—Wordt niet gebruikt.

Voor het spel



• Druk op de start toets voor het begin van elke ronde.

Tijdens het spel



3. BEGIN VAN HET SPEL

De titel zal verschijnen als er tijdens de demonstratie-beelden op START wordt gedrukt. Door de boven en de onderkant van de vierpuntsdruktoets ✚ in te drukken kun je kiezen voor een nieuw spel (NEW) of doorgaan met een vorig gespeeld spel (CONTINUE). Wanneer er voor doorgaan wordt gekozen, gebruik dan de linker en de rechter kant van de vierpuntsdruktoets om het Pass key (Paswoord) samen te stellen. Gebruik A en B om de cijfers neer te zetten. Als het Paswoord goed is, dan begint het spel in de klasse waarin je geeindigd was.

TITEL BEELD

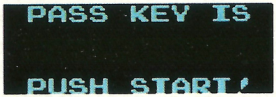
DOORGAAN BEELD

De titel zal terug komen als het Paswoord fout is. Kies dan weer voor doorgaan (CONTINUE) en voer dan het goede Paswoord in.

- Het spel begint met Kleine Mac op de 3 plaats in de lage klasse. Zijn rang zal stijgen als hij een wedstrijd wint. Als hij veliest; vecht dan opnieuw of daal in rang.
- Kleine Mac geeft op of stopt als hij in totaal 3 wedstrijden verloren heeft.
- De WERELD VIDEO BOKS ASSOSIATIE (WVBA) klasse begint met de lage klasse en gaat door met de hoge en de wereld klasse.

PASS KEY (Paswoorden)

- De Pass keys (Paswoorden) zallen verschijnen als Kleine Mac kampioen wordt van de lage en van de hoge klasse.
  Schrijf dit Paswoord op als het verschijnd. Dit Paswoord kan ingevoerd worden aan het begin van het spel. Het spel begint dan op de laagste rang in de hoge of de wereld klasse, zelfs als het Control Deck uit is gezet.



PASWOORD BEELD

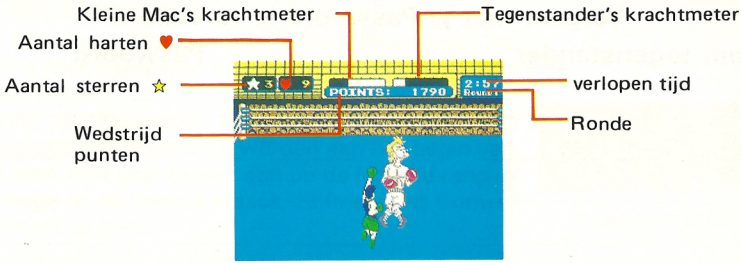
- Kleine Mac's wedstrijd gegevens en klasse-hoogte worden bewaard totdat hij kampioen van een hogere klasse wordt.

WVBA Regels

- Een wedstrijd duurt drie rondes van elk drie minuten.
- Een bokser is knock-out (KO) als hij niet opstaat binnen tien tellen nadat hij neergeslagen is.
- Een bokser is technische knock-out (KO) als hij drie keer in dezelfde ronde wordt neergeslagen.
- De scheidsrechter kiest de winnaar als de tijd voorbij is in de derde ronde. Dit gebeurt d.m.v. het aantal punten. (Pas op voor valse "plaatselijke" beslissingen tegen Kleine Mac.)

Vergeet niet je Paswoord in te vullen!

Naam tegenstander				Paswoord



♥ HARTEN (de "vechtkracht" van Mac):

Kleine Mac kan slaan als hij een of meer harten heeft. Hij zal elke keer een hartje verliezen als zijn tegenstander een van zijn slagen blokkeert of ontwijkt. Hij verliest 3 hartjes als hij door zijn tegenstander wordt geslagen. Als het aantal hartjes 0 is, is Kleine Mac te moe om te slaan (hij zal van kleur veranderen). Kleine Mac moet dan de slagen van zijn tegenstander ontwijken om weer hartjes te krijgen.

☆ STERREN:

Het aantal sterren is het aantal uppercuts dat hij kan geven. Als hij een effectieve stoot geeft, zal een ster boven het hoofd van de tegenstander verschijnen en de teller met 1 toenemen. Kleine Mac verliest een ster als hij door zijn tegenstander geslagen wordt. Hij verliest al zijn sterren als hij neergeslagen wordt. Het maximum aantal sterren is 3.

Krachtmeter ▬▬▬▬ :

Deze meter laat zien hoeveel kracht Kleine Mac en zijn tegenstander nog hebben. De kracht zal afnemen als één van de twee geslagen wordt. Een bokser valt neer als zijn kracht op is; zijn kracht herstelt als hij opstaat (dit hangt af van hoe snel hij dit doet).
Een keer in elke wedstrijd kan Kleine Mac extra kracht krijgen van zijn trainer Doc Louis. Druk dan tussen de ronde op de Select-toets.

Wedstrijd Punten:

Wedstrijd-punten worden gescoord als Kleine Mac zijn tegenstander slaat. Uppercuts en speciale slagen zijn meer wedstrijd-punten waard.

Gespeelde Tijd:

Dit laat zien hoelang er in die ronde gebokst is.

Ronde:

Geeft de huidige ronde aan.

Beeld voor het gevecht

Kleine Mac's gegevens

Tegenstander's gegevens

Kleine Mac's wedstrijd lijst
Gewonnen-Verloren KO's

Klasse naam

Tegenstander's rang

Tegenstander's naam

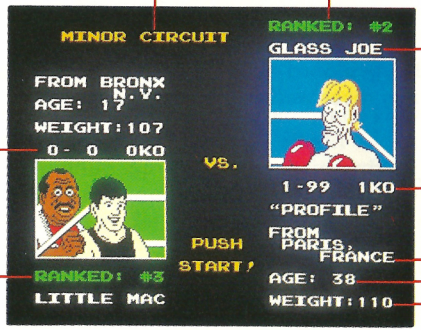
Tegenstander's wedstrijd lijst

Kleine Mac's rang

Geboorteplaats

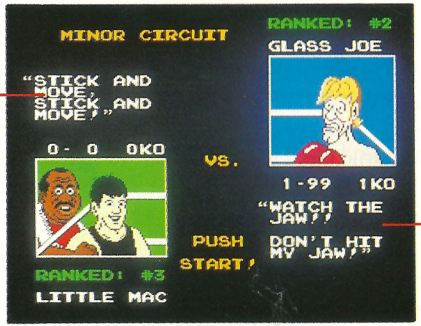
Leeftijd

Gewicht in ponden



Beeld tussen de ronde's

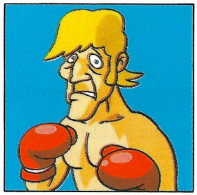
Doc en Mac's gesprek



Tegenstander's gesprek

- Gebruik de hints om te winnen!

4. KLEINE MAC'S TEGENSTANDERS



Frankrijks Glass Joe

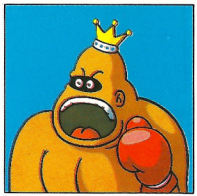
GLASS JOE

Rang: Lage klasse, 2e
Wedstrijd lijst: 1 gewonnen, 99 verloren, 1 KO
Geboorteplaats: Parijs, Frankrijk
Leeftijd: 38
Gewicht: 110 pond

De Duitse Stalen Machine

VON KAISER

Rang: Lage klasse, 1e
Wedstrijd lijst: 23 gewonnen, 13 verloren, 10 KO's
Geboorteplaats: Berlijn, West-Duitsland
Leeftijd: 42
Gewicht: 144 pond

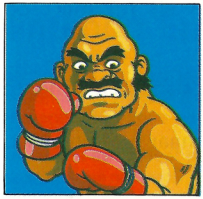


Tropische Koning

KING HIPPO

Rang: Hoge klasse, 2e
Wedstrijd lijst: 18 gewonnen, 9 verloren, 18 KO's
Geboorteplaats: Zuid-Pacific, Nijlpaard-eilanden
Leeftijd: ??
Gewicht: ???

King Hippo's zwakke punt: Versla hem door hard op zijn lichaam te slaan, als zijn verdediging verzwakt.



De meedogenloze Bald Bull

BALD BULL

Rang: Hoge klasse, Kampioen
Wedstrijd lijst: 34 gewonnen, 4 verloren, 29 KO's
Geboorteplaats: Istanbul, Turkije
Leeftijd: 36
Gewicht: 298 pond

Je komt tegenover nog een aantal andere keiharde veteranen in de ring, waaronder **Piston Honda, Don Flamenco, Freat Tiger, Mr. Sandman, Soda Popinski** en **Super Macho Man.** Ben je hard genoeg om het tegen al deze krachtpatsers op te nemen?

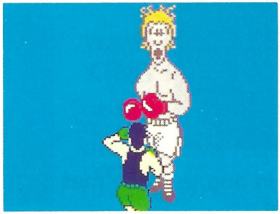
Versla je tegenstanders en kom daarna oog in oog te staan met de legendarische Mr. Dream voor het gevecht van je dromen!

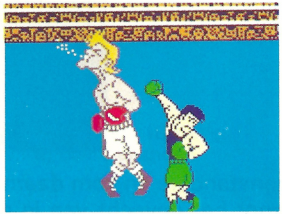
Basis Techniek

1. Kleine Mac's slagen zullen zijn tegenstander harder raken als hij mikt op plaatsen die op dat moment niet verdedigd worden.
2. Kleine Mac kan niet slaan als hij moe is (geen hartjes meer).
   Zijn tegenstander zal onmiddellijk gaan slaan. Ontwijk zijn slagen en krijg zo weer hartjes.
3. Kleine Mac's linker slag is een beetje sneller dan zijn rechter, maar niet zo sterk.

Techniek om te Winnen

1. Ontwijk de slag van je tegenstander en sla dan onmiddellijk terug. Dit verbaast je tegenstander (je kan het zien op zijn gezicht). Dit is je kans. Sla hard en snel en je zult veel punten scoren.
2. Als je tegenstander opstaat bij de 1e tel geef hem dan een uppercut en hij gaat zeker weer neer.
3. Gebruik het advies van Doc Louis goed en win.





90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. ("BANDAI") garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak ("Pak") (met uitzondering van Game Pak Accessoires en Robot onderdelen) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo Service
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
Holland
Tel.: 03402-51353

BANDAI B.V.
Attn. Nintendo Service Technique
B.P. 271
1020 Brussel
Belgique
Tel.:02-4798098

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u vantevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03402-51353 (Nederland), of 02 - 4798098 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

MEMO SMM: 677 297 3074

MEMO

S N 01214

Nintendo®

BAN DAI

DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUÉ PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIMÉ AU JAPON